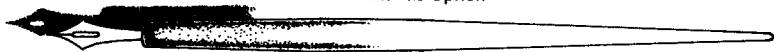


# **CONTEXT** **CPC**

Autor: Matthias Uphoff



**Textverarbeitungsprogramm**

**für**

**CPC 464/664/6128**

**Handbuch**

**DMV**  
Software

```

CCCCC 00000 NN NN TTTTTT EEEEEE XX XX TTTTTT
CCCCC 000000 NNN NN TT EEEEEE XX XX TT
CC 00 00 NNNN NN TT EE XXX TT
CC 00 00 NN NNNN TT EEEE X TT
CC 00 00 NN NNNN TT EE XXX TT
CCCCC 000000 NN NNN TT EEEEEE XX XX TT
CCCCC 00000 NN NN TT EEEEEE XX XX TT

```

DAS TEXTVERARBEITUNGS-PROGRAMM FÜR DEN CPC 464/664/6128  
geschrieben von

M A T T H I A S U P H O F F

DMV - Verlag  
Fuldaer Str. 6  
3440 Eschwege  
Copyright 1986

CONTEXT - der DMV-Hit

Herzlich willkommen im großen Kreis der CONTEXT- Anwender. Als diese Textverarbeitung, geschrieben von Matthias Upphoff, erschien, konnte keiner ahnen, daß dieses Programm sich zu einem solchen Renner entwickeln würde, zumal es damals schon einige professionelle Textverarbeitungen für die CPC's gab. Ausschlaggebend für den großen Erfolg waren jedoch wohl zwei Hauptsachen: 1) die reichhaltige Ausstattung mit Sonderfunktionen, die für ein zum Abtippen gedachtes Programm wohl recht ungewöhnlich groß ist und 2) die leichte Bedienung, die selbst einem Einsteiger das Schreiben von Texten auf seinem Computer so einfach wie möglich macht, ohne ihn mit umständlichen oder komplizierten Funktionen zu überfordern.

Was bietet CONTEXT ?

CONTEXT hat für Sie einiges an Vorzügen parat, darunter:

- einen Maschinensprache- Teil von etwas mehr als 3 KByte, der für eine verzögerungsfreie und problemlose Textverwaltung sorgt,
- einen Textspeicher von 25 KByte Größe, der einen Raum für fünf volle Textseiten des DIN A 4- Formats läßt,
- volle Weiterschreibfähigkeit und Korrigiermöglichkeit beim Ausdrucken,
- Schriftänderungen, wie unterstreichen oder vergrößerte Schrift, werden auf dem Bildschirm direkt dargestellt und sind gleichzeitig editierfähig,
- weitere Schrifttypen können über frei programmierbare Steuerzeichen eingestellt werden,
- Textbausteine von Diskette / Kassette können überall im Text eingebaut werden,
- die fünf Textseiten werden auf fünf unterschiedlichen , voneinander unabhängigen Bildschirmen dargestellt,
- für schnell benötigte Rechnungen ist ein Taschenrechner integriert, der vom Menue jederzeit aufrufbar ist, sowie ein Kalender, der Ihnen für jedes eingegebene Jahr und jeden eingegebenen Monat das richtige Tagesdatum anzeigt,
- für Programmierer besteht die Möglichkeit, BASIC - Programme innerhalb von CONTEXT zu schreiben und zu editieren.

Weitere Funktionen sind z. B. noch die Fließtexteingabe, die automatische Textformatierung, das mehrspaltige Schreiben, kopieren, einfügen, und Tabulatoren, um nur einiges an den enthaltenen Optionen noch aufzuzählen. Damit Sie CONTEXT jedoch so schnell wie möglich benutzen können, soll hier nun eine genaue Beschreibung der enthaltenen Funktionen folgen, anfangen wollen wir mit dem

## Hauptmenue

Das Hauptmenue von CONTEXT gliedert sich in drei Teile:

- 1.) Das Textmenue mit dem Kalender
- 2.) Das Druckermenue
- 3.) Der Taschenrechner

Alle Funktionen innerhalb dieser Menueteile werden über die CURSOR-Tasten erreicht, die einen kleinen Pfeil über den Bildschirm bewegen, aufgerufen wird die jeweilige Funktion durch Druck auf eine der beiden Tasten COPY oder ENTER.

### 1.) Das Textmenue

teilt sich wiederum in sechs aufrufbare Funktionen auf, mit den folgenden Bezeichnungen:

#### 1.1) SCHREIBEN

- Dies ist der Texteditor unter CONTEXT. Er meldet sich bei Anwahl mit der Seite 1, die Ihnen ab sofort, genauso wie die Seiten 2 - 5, zum schreiben zu Verfügung stehen. Die Seiten 1 - 5 wählen Sie ganz einfach durch drücken der CONTROL (CTRL) - Taste und der jeweiligen Zahl (1 - 5) an, die entsprechende Seite wird im Editor in der obersten, der Menue- Zeile, angezeigt. Um wieder das Hauptmenue zu erreichen, brauchen Sie vom Texteditor nur die Tastenkombination CONTROL (CTRL) und ENTER zu drücken.

#### 1.2 und 1.3) LADEN und SPEICHERN

- Diese beiden Funktionen erlauben Ihnen, erstellte Texte oder Textteile auf einem Speichermedium (Diskette/ Kasette) abzulegen und bei Gebrauch wieder in den Rechner zu bringen. Dabei wird ein Eingabefenster eröffnet, in das Sie den Textbereich eingeben müssen. Der Textbereich wird folgendermaßen festgelegt: Die Seiten 1-5 ergeben den vollen Textbereich. Wollen Sie nun aber nicht den vollen Textbereich abspeichern, reicht es, wenn Sie die Anfangszeile in der Seite und die Endzeile der Seite eingeben. Das hört sich kompliziert an, ist es aber nicht, wie die folgenden Beispiele zeigen.

EINGABE	AUSFÜHRUNG
1 - 3	Seite 1 bis Seite 3 werden abgespeichert oder geladen.
5	Nur Seite 5 wird abgespeichert oder geladen.
1/1	Von Seite 1 wird nur die erste Zeile gespeichert oder geladen.
1 -	Der gesamte Textspeichert wird gespeichert oder geladen.
- 2/32	Der Textbereich von Seite 1 bis Seite 2, Zeile 32 wird gespeichert oder geladen.
2/15- 4/35	Der Textbereich von Seite 2, Zeile 15, bis Seite 4, Zeile 35 wird abgespeichert oder geladen.

Das Format ist dabei immer gleich, es gilt jedesmal: von TEXTSEITE / TEXTZEILE bis TEXTSEITE / TEXTZEILE. Wie Sie sehen, ist CONTEXT in dieser Beziehung sehr flexibel. Als zweite Eingabe ist nun nur noch der Name einzugeben, unter dem Sie den Text speichern, oder falls schon vorhanden, wieder in den Computer laden wollen. Die Eingabe des Namens richtet sich nach den Forderungen des Rechner- Betriebssystems: acht Zeichen, mit durch einen Punkt abgegrenzter Extension. Um Texte als solche kenntlich zu machen, wählt man meistens als Extension das Kürzel '.TXT' (z.B. BRIEF.TXT, MAHNUNG.TXT oder ähnliches). Genauere Erklärungen zu Programmnamen und ihrer Handhabung finden Sie in Ihrem Handbuch zum CPC. Noch eine kleine Anmerkung zum Laden und Speichern:

Haben Sie einen Text im Speicher und wollen Sie einen anderen Textteil in einen der anderen Textbereiche laden, so achten Sie auf die richtige Eingabe, liegt der zu ladende Text im Bereich eines im Textspeicher befindlichen Textes, so wird dieser unrettbar überschrieben.

#### 1.4) LÖSCHEN -

Bei dieser Funktion machen Sie die Eingabe des Textbereiches genauso wie unter Punkt 1.2, bis auf den Dateinamen, der hier nicht benötigt wird. Drei Regeln sollte man sich für die Eingabe der Punkte 1.1 bis 1.4 jedoch noch merken:

- a - Alle Eingaben werden mit der ENTER - Taste abgeschlossen,
- b - ENTER ohne Eingabe setzt die Menue- Funktion wieder zurück, und
- c - Falsche Eingaben können Sie mit der DEL- Taste wieder löschen.

#### 1.5) KALENDER

- Der Kalender gibt Ihnen auf Ihre Eingabe des Jahres (zweistellig) und des Monats die Tage und das Datum des Tages aus. Ein Beispiel: Sie geben ein '3/88' oder '03/88' und der Kalender zeigt Ihnen den Monat März des Jahres 1988. Die Jahreszahlen lassen sich von 1900 (Eingabe '00') bis 1999 (Eingabe '99') eingeben. Der Kalender bleibt solange auf dem Bildschirm, bis Sie eine andere Funktion anwählen.

#### 1.6) BASIC

- Wenn Sie diesen Punkt anwählen, wird CONTEXT beendet und der Rechner befindet sich wieder im Direkteingabe- Modus des eingebauten BASIC's. Ein Restart mit RUN ist jedoch jederzeit möglich, ohne daß der vorher eingegebene Text gelöscht wird. Sie können den CONTEXT- Maschinenspracheteil mit der Zeile `„1 SAVE"CONTEXT.BIN",b,&9300,&D00 „,n` abspeichern, dabei werden sämtliche vorher eingestellten Werte, einschließlich der Cursorpositionen in den fünf Textseiten, der Nummer der zuletzt angewählten Textseite, sowie die Druckereinstellungen abgespeichert. Danach laden und starten Sie einfach wieder den BASIC- Teil von CONTEXT. Mit CONTROL + <C> können Sie übrigens überall im linken Fenster das Inhaltsverzeichnis der Diskette aufrufen.

## 2.) Das Druckemenue

Über die Cursortasten, die den Pfeil steuern, können Sie zwischen zwei Ausdruck-Optionen wählen, einmal die BRIEFQUALITÄT, in NLQ- Schrift, und zweitens den ENIWURFSDRUCK in normaler Matrixschrift. Außerdem können Sie hier den Zeichensatz einstellen. 'I' bedeutet dabei International, 'D' steht für den deutschen Zeichensatz mit deutschen Sonderzeichen. Schließlich besteht noch die Möglichkeit, den Zeilenabstand zu ändern, was eine gleichzeitige Veränderung der Zeilen pro Seite nach sich zieht. Wie auch alle anderen Menüpunkte steuern Sie den Pfeil mit den CURSOR- Tasten auf diesen Punkt, beim drücken auf COPY oder ENTER wird Ihnen der neue Zeilenabstand, sowie die Zeilenanzahl und die Buchstabenhöhe angezeigt.

## Der Taschenrechner

Für die Eingabe benutzen Sie bitte die Zehnertastatur, die kleine ENTER- Taste ist dabei mit dem Ergebniszeichen '=' belegt. Ansonsten funktioniert dieser 'Taschen- Computer' wie einer kleiner echter Taschenrechner.

## Die Funktionen des Texteditors

Nachfolgend stehen alle Funktionen von CONTEXT, die Sie mittels der CONTROL- (CTRL), der SHIFT- Taste und bestimmter reservierter Tasten erreichen können. Zuvor jedoch ein Hinweis auf die mit deutschen Sonderzeichen belegten Tasten und die Statuszeile. Zuerst die Sonderzeichen: ä - eckige Klammer zu ö - umgekehrter Schrägstrich und 'Klammeraffe' ü - eckige Klammer auf ß - Pfeil nach oben (links neben CLR) In der Statuszeile wird Ihnen dauernd die Spalten- und Zeilenzahl der jeweiligen Seite angezeigt an der sich der CURSOR gerade befindet. CONTEXT kann maximal 64 Zeilen pro Seite verwalten, sollten Sie im Hauptmenue einen anderen Zeilenabstand eingestellt haben, was eine kleinere Zeilenanzahl zur Folge hat, so zeigt CONTEXT zwar immer noch die 64 Zeilen an, der Drucker druckt jedoch nur bis zur angegebenen. Die nicht gedruckten Zeilen können Sie für eigene Anmerkungen oder Bezeichnungen benutzen. Und nun Vorhang auf für die enthaltenen Tastenkombinations - Funktion.

## Bewegungsfunktionen innerhalb des Textes

### ENTER

Der CURSOR wird auf den Anfang der nächsten Zeile gesetzt (Absatz).

### CONTROL + ENTER

Aufruf des Hauptmenues.

### SHIFT + ENTER

Der CURSOR wird an das Ende der letzten Zeile gesetzt.

### SHIFT + CURSOR (links)

Der CURSOR wird an den Anfang des nächsten Wortes links gesetzt.

### SHIFT + CURSOR (rechts)

Der CURSOR wird an den Anfang des nächsten Wortes rechts gesetzt.

### SHIFT + CURSOR (hoch)

Der Text wird solange nach unten gescrollt, bis entweder die erste Zeile erreicht, oder der Vorgang durch drücken einer Taste abgebrochen wird.

SHIFT + CURSOR (runter)

Scrollt den Text eine Zeile nach oben, bis entweder die letzte Zeile erreicht, oder der Vorgang mit Tastendruck abgebrochen wird.

CONTROL + 1 bis CONTROL + 5

Anwahl der Textseiten 1 bis 5

CONTROL + <eckige Klammer auf>

Der linke Textrand, gekennzeichnet durch einen senkrechten Strich, wird links neben den CURSOR gesetzt.

CONTROL + <eckige Klammer zu>

Der rechte Textrand wird entsprechen dem linkend an den rechten Rand des CURSORS gesetzt. Durch mehrmaliges positionieren der Textränder ist es möglich, einen Text mehrspaltig zu schreiben, da die Texterfassung nur innerhalb der Begrenzungsränder wirksam ist.

Korrektur - Funktionen

DEL

Drücken Sie die Taste DEL, wird das Zeichen, das links vom CURSOR steht gelöscht, und alle Zeichen rechts vom CURSOR rücken eine Spalte auf.

SHIFT + DEL

Das ganze Wort, auf dem der CURSOR positioniert ist, wird gelöscht. Steht unter dem CURSOR kein Wort, wird das links von ihm stehende gelöscht, der Text rückt ebenfalls nach.

CONTROL + DEL

Mit dieser Tastenkombination wird die Zeile, an der sich der CURSOR befindet, gelöscht, die nachfolgenden Zeilen rücken nach.

CLR

Hier wird das Zeichen unter dem CURSOR gelöscht, ansonsten wie DEL.

SHIFT + CLR

Der Text vom CURSOR bis zum linken Rand wird gelöscht.

CONTROL + CLR

Der Text vom CURSOR bis zum rechten Rand wird gelöscht.

CONTROL + <E>

Dies ist eine der wichtigsten Funktionen einer Textverarbeitung, das EINFÜGEN. Dabei wird wie sonst auch normal geschrieben, der Text aber, der eventuell rechts vom CURSOR steht, wird nicht überschrieben, sondern rückt eine Spalte nach rechts weiter, um Platz für den neuen Text zu machen. Erreicht man auf diese Art das Ende einer Zeile, löscht CONTEXT erst einmal alle überflüssigen Leerzeichen (SPACES), reicht es nicht, wird eine neue Zeile eingerichtet, in der mit der gleichen Methode weitergeschrieben wird. Die Einfügeautomatik wird durch den Buchstaben E in der Statuszeile angezeigt. Ausschalten können Sie die Funktion mit nochmaligem drücken von CONTROL + E.

CONTROL + SPACE (Leertaste)

Hiermit können Sie jederzeit, unabhängig vom Einfüge- Modus ein Leerzeichen setzen. Zusammen mit CLR können Sie also den Text innerhalb einer Zeile versetzen.

Formatierungsfunktionen

CONTROL + <CURSOR AUF> (Pfeil rauf)

CONTEXT füllt mit dieser Funktion, soweit es geht, eine Zeile mit Wörtern aus der nächsten Zeile auf, um zu groß geratene Lücken zu schließen. Leert sich die nachfolgende Zeile durch diese Methode, wird sie automatisch gelöscht und die nachfolgenden Zeilen rücken nach. Haben Sie die Blockfunktion CONTROL + <B> (s.u.) eingeschaltet, formatiert CONTEXT ebenfalls automatisch.

CONTROL + <CURSOR AB> (Pfeil runter)

Diese Funktion ist das Gegenstück zur vorherigen, es wird eine Leerzeile ab CURSOR- Position ein. Allerdings müssen Sie bei der Zeile 64 darauf achten, daß diese auf die nächste Seite übernommen wird, sonst wird sie unwiederbringlich gelöscht.

CONTROL + <CURSOR LINKS> (Pfeil links)

Es werden alle überflüssigen Leerzeichen entfernt und der Text linksbündig formatiert.

CONTROL + COPY

Der Text wird zwischen dem linken und dem rechten Rand zentriert.

CONTROL + <CURSOR RECHTS> (Pfeil rechts)

In den Text werden Leerzeichen einge'füllt', bis er an den rechten Rand herangereicht.

CONTROL + <F>

schaltet den Fließtext ein. Dies bedeutet, daß Sie ohne auf den Bildschirm schauen zu müssen, ganze Textpassagen eintippen können, denn CONTEXT übernimmt nur ganze Wörter in eine Zeile. Paßt ein Wort nicht mehr in die zuletzt geschriebene Zeile, wird es in die nächste übernommen. Benutzt CONTEXT gerade die Fließtextautomatik, wird dies durch einen blinkenden CURSOR angezeigt. Beachten Sie bitte, daß Sie die mit einem neuen Wort oder Satz angefangene Zeile mit einem Leerzeichen anfangen müssen. Ausgeschaltet wird auch diese Funktion durch nochmaliges Betätigen der Tastenkombination. Die Fließtextautomatik wird durch den Buchstaben F in der Statuszeile angezeigt.

CONTROL + <B>

Es wird die automatische Blockformatierung eingeschaltet, d.h. der linke und rechte Rand sind in jeder Zeile gleich. Ausgeschaltet wird diese Funktion ebenfalls durch nochmalige Anwahl, angezeigt wird sie durch das B in der Statuszeile.

## Kopierfunktionen

COPY

markiert eine Zeile, die kopiert werden soll, dabei kann sich der CURSOR an jeder Stelle innerhalb der Zeile befinden. Sehen werden Sie anfangs nichts, aber hören: Die Funktion wird mit einem Ton quittiert.

SHIFT + COPY

Der Text, den Sie mit COPY markiert haben, wird mit dieser Funktion in die Zeile kopiert, in der der CURSOR steht. Sie können somit ganze, sich wiederholende Textpassagen, sehr schnell kopieren, in dem Sie einfach die Zeilen markieren und an die richtige Stelle duplizieren. Es wird immer der Text einer Zeile kopiert, der innerhalb der linken und rechten Randbegrenzung steht. Haben Sie zuvor die Einfügeautomatik eingeschaltet, so wird der kopierte Text in den bestehenden eingefügt, ansonsten wird der nachfolgende Text überschrieben.

## Tabulatorfunktionen

CONTROL + <S>

In die Statuszeile wird eine Skala eingeblendet, die alle Tabulatorpositionen mit einem 'I' kennzeichnet. Nochmaliges drücken von CONTROL + S schaltet die Funktion wieder aus.

TAB

Der CURSOR wird zur nächsten Tabulatorposition weitergeleitet.

SHIFT TAB

Eine Tabulatormarkierung wird an der aktuellen CURSOR- Position ausgegeben, eine bestehende wird gelöscht.

## CONTROL + TAB

Alle Tabulatormarkierungen werden gelöscht, schaltet man die Funktion ein zweites Mal ein, werden die Tabulatormarkierungen wie am Anfang wieder in Zehnerschritten gesetzt.

## Hervorhebungsfunktionen

### CONTROL + <T>

Diese Funktion ist ein richtiger Leckerbissen. Das Wort, auf dem der CURSOR steht wird hiermit zur Übernahme von den Zehnerblock-Tasten vorbereitet, d.h. Sie führen den CURSOR auf ein Wort im Text und drücken danach CONTROL + T. Der CURSOR beginnt nun zu blinken und Sie müssen nun die Taste des Zehnerblocks drücken, die Sie mit diesem Wort belegen wollen. Meldet sich CONTEXT mit einem Piepton, war die Übernahme erfolgreich, hören Sie aber nichts, so gibt es keinen Platz mehr für die Tastatur-Erweiterung im internen Speicher. Unterstrichene Wörter oder vergrößerte Zeichen können allerdings nicht übernommen werden. Das übernommene Wort steht Ihnen dann absofort per Tastendruck zur Verfügung.

### CONTROL + <V>

schaltet die vergrößerte Schrift ein, was durch ein V in der Statuszeile angezeigt wird. Nochmaliges CONTROL + V schaltet die Funktion wieder aus. CONTEXT kommt zwar mit beiden Schriftarten zusammen klar, in seltenen Fällen (beim korrigieren) kann es jedoch bei öfterem Gebrauch dazu kommen, daß 'halbe' Buchstaben stehen bleiben, deshalb sollten Sie beim Korrekturvorgang möglichst auf diese Funktion verzichten.

### SHIFT + <O>

dient zum Unterstreichen von Wörtern.

### CONTROL + '<' (Kleinerzeichen)

schaltet die verdichtete Schrift ('Condensed') ein.

### CONTROL + '>' (Größerzeichen)

schaltet die Zeichenhervorhebung ('Emphasized') ein.

### CONTROL + <Schrägstrich links>

gibt tiefgestellte Indizes + condensed ab.

### CONTROL + <Schrägstrich rechts>

gibt hochgestellte Indizes + condensed ab. Eine Zahl mit einem Exponenten z.B. geben Sie also mit den Tasten ZAHL <CONTROL + <Schrägstrich rechts>> Exponent <CONTROL + <Schrägstrich rechts>> ein. Die Steuerungen werden also durch die gleiche Tastenkombination ein- und auch ausgeschaltet, Verschachtelung mehrerer Steuerzeichen ist dabei ebenfalls möglich, probieren Sie es einmal aus. Um den Ausdruck von Wörtern innerhalb von Steuerzeichen auf Ihrem Drucker brauchen Sie sich ebenfalls keine Sorgen zu machen, CONTEXT übernimmt diese Aufgabe von alleine. Beim Ausdruck werden alle im Text eingebauten Steuerzeichen bis auf die hochgestellten oder tiefgestellten Indizes als Leerzeichen ausgedruckt, somit ist der Text auch auf dem Papier formatiert. Die Indizes dagegen werden beim Ausdruck übergangen, dies kann zu einer Verkürzung des Textes führen.

## Drucker- Funktionen

### CONTROL + <D>

Drücken Sie diese Tastenkombination das erste Mal, fängt der CURSOR an zu blinken, allerdings nur dann, wenn der Drucker 'ON LINE' ist, ansonsten erfolgt keine Reaktion. Drücken Sie nun CONTROL + <D> zum zweiten Mal erfolgt nun endlich der Ausdruck der angewählten Seite.



CONTROL + <U>

bricht den Druckvorgang ab. Ein großes Plus von CONTEXT ist, daß der Druckvorgang interruptmäßig abläuft, d. h. alle Funktionen der Textverarbeitung stehen Ihnen auch während des Ausdrucks zur Verfügung. So ist es z.B. möglich, während des Ausdrucks der Seite 1 die Seite 2 zu überarbeiten. Dies waren die Funktionen von CONTEXT. Um sich einzugewöhnen, ist es allerdings ratsam, erst einmal Testtexte zu erstellen, und alle Funktionen auszuprobieren, bevor man an eine 'professionelle' Arbeit denken kann.

#### Wichtiges zum Programm

Sie können sich eine DIN- Tastatur installieren, in dem Sie in den Zeilen 2000 - 2040 die KEY DEF- Kommandos ändern oder ergänzen. Diese müssen aber dann auch, bedingt durch die Umschaltung zwischen den Zeichensätzen D und I, wieder rückgängig gemacht werden können, dazu müssen Sie in den Zeilen 2060 - 2100 eine undefinierung vornehmen. In den folgenden Speicherstellen ist die Belegung der Steuersymbole für die Schrifttypen zu finden: &9F4A - Schrägstrich rechts, &9F4B - Schrägstrich links, &9F4C - Dreieck nach rechts, &9F4D - Dreieck nach links.

In diesen Speicherstellen steht ein bitsignifikanter Wert, der die Schrifttypen und Schriftkombinationen einstellt. Bitmäßig ergibt sich folgender Zusammenhang:

$2^0 = 1$  --> Zeichenhervorhebung (emphasized)  
 $2^1 = 2$  --> verdichtete Schrift (condensed)  
 $2^2 = 4$  --> hochgestellte Indizes (superscript)  
 $2^3 = 8$  --> tiefgestellte Indizes (subscript)  
 $2^4 = 16$  --> Doppelanschlag (double strike)

Für Schriftkombinationen brauchen Sie nur zwei Werte zu addieren,

z.B.:  $2^4 = 16$  (Doppelanschlag)  
+  $2^0 = 1$  (Zeichenhervorhebung)

-----  
ergibt 17 (beide Funktionen sind aktiviert.)

#### Die Druckerodes

Ab der Speicherstelle &9F11 befindet sich eine Tabelle, in der alle Codes, die CONTEXT an den Drucker weitergibt, stehen. Haben Sie keinen NLQ 401 in Ihrem Besitz, brauchen Sie nicht zu resignieren. Nachfolgend sehen Sie die vollständige Tabelle, die Sie leicht an Ihren Drucker anpassen können. Jede Steuersequenz hat ein Areal von drei Bytes reserviert bekommen, sollte eine Sequenz für Ihren Drucker kürzer sein, füllen Sie die restlichen Bytes mit einem, für Ihren Drucker wirkungslosen Code auf.

Tabelle der Druckerodes (Standardbelegung):

&9F11 DB 27, 56, 0 - Papiermangel übergehen  
 &9F14 DB 27, n, 0 - Zeichensatz (n=54 oder 55)  
 &9F17 DB 27, 51, n - n/216'' Zeilenabstand  
 &9F1A DB 27,120, n - NLQ ein / aus (n=0 oder 1)  
 &9F1D DB 27, 45, 0 - Unterstreichen aus  
 &9F20 DB 27, 87, 0 - vergrößerte Schrift aus  
 &9F23 DB 18, 0, 0 - Zeichenverdichtung aus  
 &9F26 DB 27, 84, 0 - hoch-/ tiefgest. Indizes aus  
 &9F29 DB 27, 70, 0 - Zeichenhervorhebung aus  
 &9F2C DB 27, 72, 0 - Doppelanschlag aus

Um den Drucker vor jedem Ausdruck zurückzusetzen (RESET), werden diese SteuerCodes vor dem Text zum Drucker geschickt.

&9F2F DB 27,120, 0 - NLQ aus  
 &9F32 DB 27, 45, 1 - Unterstreichen ein  
 &9F35 DB 27, 87, 1 - vergrößerte Schrift ein  
 &9F38 DB 15, 0, 0 - Zeichenverdichtung ein  
 &9F3B DB 27, 83, 0 - hochgestellte Indizes ein  
 &9F3E DB 27, 83, 1 - tiefgestellte Indizes ein  
 &9F41 DB 27, 69, 0 - Zeichenhervorhebung ein  
 &9F44 DB 27, 71, 0 - Doppelanschlag ein  
 &9F47 DB 13, 10,255 - Ende der Zeile

Der Code 255 ist nur als Zeilen- Ende- Markierer für den Druckertreiber gedacht. Für eine genaue Umsetzung der Codes auf Ihren Drucker schauen Sie bitte in Ihr Drucker- Handbuch. Die Codes, die als n- Werte in der Tabelle stehen, werden vom CONTEXT- BASIC- Teil mit eigenen Werten belegt. Dies geschieht im Druckermenue in den Zeilen 1340 - 1390 und in den Unterrouتين in den Zeilen 1830 - 1920. Bit 0 der Speicherstelle &9F1C ist der Schalter zwischen Briefqualität und Entwurfsdruck.

Die belegten Speicherbereiche

&2700 - &2EFF Kassetten / Disketten I/O- Puffer  
 &2F00 - &92FF Textspeicher  
 &9300 - &932B Variablenbereich  
 &932C - &9E60 Editor und Basic- Hilfsroutinen  
 &9E61 - &9FF7 Eventblocks, Tabellen, Statuszeile  
 &9FF8 - &A1D2 Puffer für Drucker  
 ab &A1D3 Zeichensatz

BASIC innerhalb von CONTEXT

Wie am Anfang schon angedeutet, können Programmierer, die Editor- Vorteile für das Programmieren von BASIC- oder anderen Programmen nützen, allerdings gilt es darauf zu achten, daß

1. Alle Zeilen mit einer Zeilennummer beginnen und nur eine Programmzeile pro Textzeile eingegeben wird, und
2. die Programmzeilen nicht länger als 80 Zeichen pro Zeile werden.

CONTEXT verwendet beim Abspeichern das normale ASCII- Format, so daß Sie auch Assembler oder PASCAL- Programme erstellen und editieren können.

So, damit haben wir Ihnen alles gesagt, was zu sagen war, und es bleibt uns nur noch, Ihnen viel Spaß und viel Erfolg mit Ihrem neuen CONTEXT- Textverarbeitungs- Programm zu wünschen. Ein freundlich - lautes SCHREIB LOS wünscht Ihnen Ihr DMV - Verlag.

Seit dem Erscheinen des CONTEXT - Programms sind einige Erweiterungsvorschläge und - Programme dazu veröffentlicht worden, die wir Ihnen zum Hauptprogramm dazu liefern. Diese Erweiterungen sind nachfolgend aufgeführt. Sie werden mit einer Zahl gekennzeichnet, die im dazugehörigen Listing auch im Namen auftaucht. Zum Beispiel gehört zur Erweiterung 1.) das Listing "ZUSATZ.001", zu Erweiterung 3.) das Listing "ZUSATZ.003". Wir haben die Erweiterungen absichtlich nicht in das Programm eingebaut, damit sich jeder selbst 'sein' CONTEXT optimal zusammenstellen kann, denn wie man weiß, sind die Geschmäcker sehr unterschiedlich. Im jeweiligen Textteil sind alle Zusatzfunktionen, die die Erweiterung enthält, genau beschrieben, so daß jeder die benötigten Teile ohne Probleme in das Programm einbinden kann, indem Sie die Zeilen direkt mit dem MERGE- Befehl einlesen (ACHTUNG CPC 464- Besitzer brauchen dazu eine Erweiterung, die den vom Betriebssystem her fehlerhaften MERGE- Befehl repariert), oder per Hand in das Programm eingeben.

### 1.) Disketten - Menue

Normalerweise können nicht benötigte Dateien nur umständlich von BASIC aus gelöscht werden. Das dies einfacher geht, beweisen die Zeilen aus dem Listing "ZUSATZ.001", die Sie nachträglich in das BASIC - Listing "CONTEXT.BAS" eingeben können. Folgende Zusatzfunktion steht Ihnen danach zur Verfügung: Nach Aufruf des Disketten - Kataloges mit CONTROL-C erscheint zusätzlich ein roter Pfeil, der mit den CURSOR-Tasten auf das gewünschte File gesetzt wird und somit eine bequeme Anwahl des Dateinamens möglich macht. Nach ein- oder zweimaligem Drücken fragt CONTEXT nun, ob die entsprechende Datei gelöscht oder umbenannt werden soll, Sie können darauf mit der Taste "j" (Ja) antworten, oder, falls dies unerwünscht ist, mit jeder anderen Taste. Bei Änderung des Dateinamens muß nur noch der neu Dateiname angegeben werden. Ins Hauptmenue gelangen Sie durch Drücken der ENTER-Taste. Diese Erweiterung ist nicht nur unter CONTEXT nützlich, man kann damit auch andere Disketten auf recht einfache Art 'aufräumen'.

### 2.) Anpassung an den EPSON FX 80+

Nachfolgend nun die Anpassungstabelle für den Drucker FX 80+ von EPSON. Beachten Sie bitte die folgenden zwei Punkte: 2.1) Die Normierung muß durchgeführt werden, da sonst der Drucker beim drucken den automatischen Seitenvorschub vollzieht. 2.2) In Adresse &9F1C wurde das 'n=0' und 'n=1' beibehalten, um im BASIC-Teil die gleichen Farbwerte zu erhalten.

Sequenztafel EPSON FX 80+

RAM	Sequenz	Erklärung
&9F11	DB 27, 64, 0	- Normierung des Druckers /1
&9F14	DB 27, 82, n	- Zeichensatz (n=0 oder n=2)
&9F17	DB 27, 51, n	- n/216" Zeilenabstand
&9F1A	DB 27, x, n	- Kursivschrift ein/aus (x=52 oder x=53) /2
&9F1D	DB 27, 45, 0	- Unterstreichen aus
&9F20	DB 27, 87, 0	- vergrößerte Schrift
&9F23	DB 18, 0, 0	- Zeichenverdichtung aus
&9F26	DB 27, 84, 0	- hoch-/tiefgestellte Indizes aus
&9F29	DB 27, 70, 0	- Zeichenhervorhebung aus
&9F2C	DB 27, 72, 0	- Doppelanschlag aus
&9F2F	DB 27, 53, 0	- Kursivschrift aus
&9F32	DB 27, 45, 1	- Unterstreichen ein
&9F35	DB 27, 87, 1	- vergrößerte Schrift ein
&9F38	DB 15, 0, 0	- Zeichenverdichtung ein
&9F3B	DB 27, 83, 0	- hochgestellte Indizes ein
&9F3E	DB 27, 83, 1	- tiefgestellte Indizes ein
&9F41	DB 27, 69, 0	- Zeichenhervorhebung ein
&9F44	DB 27, 71, 1	- Doppelanschlag ein
&9F47	DB 13, 10,255	- Ende der Zeile

Weiterhin sind im BASIC-Teil die Zeilen geändert worden, die Sie im File "ZUSATZ.002" finden. Auch diese können Sie entweder mit Hand eingeben oder mit dem MERGE-Befehl in das Programm einbinden.

3.) Anpassung für STAR SG 10

Folgende Anpassungstabelle ist für den STAR- Drucker SG 10 gültig:

Druckersequenz für NLQ ein = 27,52,0

Druckersequenz für NLQ aus = 27,53,0

Änderungen im Programmteil CONTEXT.BIN:

POKE &9F15,55 : POKE &9F16,n : POKE &9F1B,66 : POKE &9F23,27 :

POKE &9F24,66 : POKE &9F25,1 : POKE &9F30,66 : POKE &9F31,5

Im BASIC- Listing ist folgendes zu ändern:

80 :cset=&9F16

1340 POKE nlq,4:

1350 POKE nlq,5:

1360 IF PEEK(cset)=0 THEN POKE cset,2 ELSE POKE cset,0

1890 IF PEEK(cset)=0 THEN PRINT"I" ELSE PRINT"D"

1920 IF PEEK(cset)=0 THEN 2050

Da der STAR SG-10 im STAR- Modus keinen /216 Zeilenvorschub besitzt, muß in Zeile 1390 der Wert POKE cabs,2304/n geändert werden in POKE cabs,1536/n. Eine andere Anpassungsmöglichkeit für den STAR SG-10 bietet der nächste Änderungsvorschlag:

```

&9F1A DB 27,53,0
&9F2F DB 27,53,0
&9C14 DB &3A,&1B,&9F --> LD A,(&9F1B)
&9C17 DB &EE,&35 --> XOR 53
Änderungen im Programmteil CONTEXT.BAS:
80 ...:nlq=&9F1B
1340 POKE nlq,&34:GOSUB...
1350 POKE nlq,&35:GOSUB...
1830 IF PEEK(nlq)=&34 THEN PEN 2 ELSE PEN 1
1835 LOCATE 16,4:PRINT"Briefqualität"
1840 IF PEEK(nlq)=&34 THEN PEN 1 ELSE PEN 2
1845 LOCATE 16,6:PRINT"Entwurfsdruck"

```

Folgende Erweiterung gilt für Besitzer eines CPC 464 mit Doppelfloppy und SG 10:

```

Änderungen in CONTEXT.BAS
80 .....:laufw=&9FF7
260 PEN 1:LOCATE 16,4:PRINT"Ausdruck":GOSUB 1830
265 PEN 1:LOCATE 16,6:PRINT"Laufwerk":GOSUB 1840
590 IF y=14 THEN CLS:PEN 1:ÖDISC:ÖA:END
1340 IF PEEK(nlq)=&34 THEN POKE nlq,&35 ELSE POKE nlq,
&34
1345 GOSUB 1830:GOTO 1290
1350 IF PEEK(laufw)=0 THEN POKE laufw,1:ÖDISC:ÖB:GOTO
1356
1352 IF PEEK(laufw)=1 THEN POKE LAUFW,2:ÖCAS:GOTO 1356
1354 POKE laufw,0:ÖDISC:ÖA
1356 GOSUB 1840:GOTO 1290
1830 PEN 2:LOCATE 25,4:IF PEEK(nlq)=&34 THEN PRINT" NL
Q" ELSE PRINT"Entw"
1835 RETURN
1840 PEN 2:LOCATE 25,6:IF PEEK(laufw)=0 THEN PRINT"Dsc
A":GOTO 1845
1842 IF PEEK(laufw)=1 THEN PRINT"DscB" ELSE PRINT"Cass
"
1845 RETURN

```

Besitzer eines Schneider- Druckers müssen wiederum folgende Zeilen ändern:

```

1340 IF PEEK(nlq)=1 THEN POKE nlq,0 ELSE POKE nlq,1

1830 ...:IF PEEK(nlq)=1 THEN PRINT" NLQ" ELSE PRINT"En
tw"

```

Bleibt noch anzumerken, daß das Zeichen 'ö' vor DISC und anderen Befehlen für den RSX- Strich steht.

Und hier nun noch die nötigen Änderungen für den STAR NL-10:

```

CONTEXT- MC- BASIC- Lader:
4440 DATA 6123
4470 DATA 00,1B,38,00,1B,52,02,1B
CONTEXT- BASIC- Hauptprogramm:
80 casin=&9E02:cata=&9E3E:cset=&9F16:cabs=&9F19:nlq=
&9F1C
1360 IF PEEK(cset)=2 THEN POKE cset,0:ELSE POKE cset,2
1890 IF PEEK(cset)=0 THEN PRINT"I" ELSE PRINT"D"
1920 IF PEEK(cset)=0 THEN 2050

```

#### 4.) Anpassung an den OKIDATA ML 182 STD-NLQ

Das Anpassungsprogramm für diesen Drucker finden Sie unter dem Namen "ZUSATZ.004" auf dieser Diskette. Es kann wieder mit dem MERGE- Befehl (CPC 464- Besitzer sollten wieder an die oben beschriebene Erklärung denken) in das CONTEXT.BAS Programm eingebunden werden. Mit GOTO 3000 wird die enthaltene POKE-Routine gestartet, danach löschen Sie die Zeilen mit DELETE 3000-. Danach speichern Sie die neue Routine ab und löschen die Seite 5, da dort das Zusatzprogramm abgelegt wird. Durch diese Anpassung ändern sich die Werte für die Dreiecksbelegung. Die neuen Werte sind für eigene Kombinationen:

- 1 - Superscript (hochgestellt)
- 2 - condensed
- 4 - emphased
- 8 - doublestrike
- 16 - subscript (tiefgestellt)

Die Werte können vor dem Start der POKE- Routine in den Zeilen 3030 - 3060 geändert werden. Zeile 3090 läuft als Kontrolle der Druckertabelle von &9F11 bis &9F49. Der Zeilenabstand ist zwischen 1.3 und 0.4 mm umschaltbar.

#### 5.) Anpassungen für den DMP 2000

Folgende Zeilen müssen Besitzer eines DMP 2000 übernehmen:

```
80 casin=&9E02:cata=&9E3E:cset=&9F16:cabs=&9F19:nlq=&9F
1C
111 POKE &9F15,82:POKE &9F16,2
1360 IF PEEK(cset)=0 THEN POKE cset,2 ELSE POKE cset,0
1890 IF PEEK(cset)=0 THEN PRINT"I" ELSE PRINT"D"
```

Eine zweite Anpassung übernimmt die DATAs für den STAR NL-10 in den Zeilen 4440 und 4470, in Zeile 80 wird cset von &9F15 auf &9F16 geändert. In der Zeile 1360 werden die beiden Zahlen 54 und 55 geändert auf 02 und 00, in Zeile 1790 die Zahl 55 auf 00, und in Zeile 1920 die Zahl 55 auf 00.

#### 6.) Tip zum Taschenrechner

Ergebnisse des Taschenrechners können durch folgende Zeile in den Text übernommen werden:

```
1790 anz$=LEFT$(anz$,10):KEY 9,anz$:la=LEN(anz$):clf=-1
:GOTO 1580
```

Das zuletzt berechnete Ergebnis wird über die Funktionstaste F9 in den Text eingegeben.

#### 7.) Anpassung für Typenrad Schreibmaschinen

Die Anpassung, die Sie unter dem Namen "ZUSATZ.007" auf der Diskette finden, wurde für eine Typenrad Schreibmaschine des Fabrikats Olympia - Carrera geschrieben, Besitzer anderer Typenrad- Geräte dürften diese Routine jedoch auch nutzen können. Das Listing können Sie wieder entweder von Hand eintippen oder mittels MERGE- Befehl oder MERGE- Routine (CPC 464) in das CONTEXT- BASIC- Programm einbinden.

## 8.) Anpassung an den Okimate 20

Folgende Änderungen müssen Besitzer eines Okimate 20 im Maschinenprogramm eingeben:

Funktion in Zeile	alt	neu
FETTDRUCK - aus	= Zeile 4500 Byte 3 : &46	&49
- ein	= Zeile 4530 Byte 3 : &45	&54
UNTERSTREICHEN - aus	= Zeile 4480 Byte 7 : &2D	&44
- ein	= Zeile 4510 Byte 4 : &2D	&43
	Zeile 4510 Byte 5 : &01	&00
ZEICHEN-	= Zeile 4490 Byte 4 : &12	&1E
VERDICHTUNG (condensed)	(&1E entspricht Rückkehr zu PICA) - ein = Zeile 4520 Byte 1 : &0F	&1D
VERGRÖßERTE SCHRIFT	= Zeile 4490 Byte 1 : &1B (&1E entspricht Rückkehr zu PICA) Zeile 4490 Byte 2 : &57	&1E &00
- ein	= Zeile 4510 Byte 6 : &1B	&1F
	Zeile 4510 Byte 7 : &57	&00
	Zeile 4510 Byte 8 : &01	&00
PAPIERMANGEL	Zeile 4470 Byte 2 : &1B	&00
NICHT ÜBERGEHEN	Zeile 4470 Byte 3 : &38	&00
TIEFGESTELLTE	- ein = Zeile 4520 Byte 8 : &53	&4C
ZEICHEN (INDEX)	Zeile 4530 Byte 1 : &01	&00
- aus	= Zeile 4490 Byte 8 : &54	&4D
HOCHGESTELLTE	- ein = Zeile 4520 Byte 5 : &53	&4A
ZEICHEN (EXPONENT)	- aus = Wird erreicht über zweimaliges Hinzufügen des Index- Zeichens, ansonsten zu handhaben wie in der Programmbeschreibung dargestellt.	

Diese Umständlichkeit liegt darin, daß beim Okimate 20 das hoch-, bzw. tiefgestellte Zeichen separat abgeschaltet wird und im CONTEXT- Programm dafür kein Platz vorhanden ist.

Wir hoffen, damit die größten Druckerprobleme aus der Welt geschafft zu haben, sollten Sie dennoch mit dem Ausdruck unzufrieden sein, ist es bestimmt anhand der aufgestellten Tabellen und dem eigenen Druckerhandbuch möglich, die zum eigenen Drucker gehörenden Werte einzustellen. Auf der Diskette befinden sich noch zwei Zusatzprogramme mit den Namen "FINDREP.BAS" - eine Find and Replace - Funktion, sowie ein Programm namens "MINICONT.BAS" - für verkleinerte CONTEXT - Textausgaben. Die Programme werden nachfolgend erklärt.

### Zusatzprogramme

Zusätzlich zum eigentlichen CONTEXT - Programm befinden sich auf dieser Diskette noch zwei Utility- Programme, die Ihnen bestimmt bei der Arbeit mit CONTEXT auf die eine oder andere Weise gelegen kommen. Das erste Programm mit dem Namen MINI-CONTEXT (auf der Diskette als MINICONT.BAS vorhanden) dient zur Verkleinerung von Texten, die unter CONTEXT erstellt worden sind. MINI-CONTEXT erwartet nach dem Start als einzige Aktion von Ihnen den Programmnamen des zu verkleinernden Textfiles. Danach brauchen Sie nur noch dafür Sorge zu tragen, daß der Drucker sich in eingeschaltetem Zustand befindet. Noch ein paar Hinweise: Der zu druckende Text darf als Zusatzfunktion nur die Breitschrift oder Unterstreichungen enthalten, andere Funktionen wie Kursivschrift oder ähnliches sind nicht druckbar. Listings können Sie ebenfalls verkleinert ausdrucken, Sie brauchen sie nur nach dem Start von MINI-CONTEXT nachzuladen.

Das andere Programm ist ein direktes CONTEXT- Hilfsprogramm, eine Find- and- Replace- Funktion. Nach dem Start geben Sie hier zuerst den Namen des zu durchsuchenden Textfiles ein, bei Diskette mit Angabe der Extension, danach den Namen des fertigen ( Ziel-) Textfiles, bei Diskette ebenfalls mit der Extension. Nun geben Sie noch den gewünschten Zeichensatz ein ('I' oder RETURN/ENTER für den internationalen Zeichensatz, für den deutschen Zeichensatz ein 'G'), sowie den zu ersetzenden Suchstring. Da der deutsche Zeichensatz nicht von vornherein implementiert wurde, um die Kompatibilität zu anderen internationalen ASCII-Files zu gewährleisten, können Sie auch BASIC- Programme, die als ASCII- Files abgespeichert wurden, mit diesem Programm bearbeiten, wie auch GENA- Assemblerfiles, die mit 'Q' abgespeichert wurden. Nach diesen nötigen Eingaben wird die Suche begonnen. Wird der gesuchte Textausdruck gefunden, so wird der geänderte String zur Kontrolle mit ausgegeben, die Seite, Spalte und Zeile, in der der gefundene Ausdruck steht, wird angezeigt, sowie die Textzeile mit dem invers angezeigten Ausdruck. Jetzt wird abgefragt, ob das gefundene Wort mit dem eingegebenen ausgetauscht werden soll. ENTER/RETURN oder Y sind für 'ersetzen' einzugeben, 'N' verhindert dieses. Am Schluß wird noch die benötigte Zeit ausgegeben und gefragt, ob man noch einen Textausdruck ersetzen will. Ist dies nicht der Fall, wird noch abgefragt, ob ein Neustart des Programmes gewünscht ist. Die Auswahl treffen Sie entweder durch ENTER/RETURN oder durch drücken des Anfangsbuchstabens der anderen Option.

#### Kurzinfo

1) Programm : MINI-CONTEXT

Filename : MINICONT.BAS

Funktion : Ausgabe verkleinerter CONTEXT- Textfiles auf den Drucker.

Bedienung : Eigenständiges BASIC-Programm

2) Programm : FIND and REPLACE

Filename : FINDREP.BAS

Funktion : Sucht bestimmte Textausdrücke und ersetzt sie durch einen vorher ausgegebenen Ausdruck.

Bedienung : Eigenständiges BASIC-Programm





© DMV GmbH 1988  
Daten- und Medien-Verlagsges. mbH  
Postfach 250, 3440 Eschwege